

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Kerangka Teori	7
2.1.1. Hakikat Media Pembelajaran	7
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.1.4 Kreteria Pemilihan Media	10
2.1.2. Permainan <i>Multiplay Card</i>	12
2.1.2.1 Permainan Sebagai Media pembelajaran	12
2.1.2.2 Permainan Kartu pada Pembelajaran Matematika ..	13
2.1.3. Pengembangan Permainan Multiply Cards	17
2.1.3.1 Tujuan Permainan <i>Multiplay Cards</i>	18
2.1.3.2 Perangkat Permainan Multiply Cards	19
2.1.3.3 Cara Membuat	21
2.1.3.4 Cara Bermain <i>Multiplay Cards</i>	22
2.1.4. Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar	24
2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar	24
2.1.5. Teori Pembelajaran Matematika	28
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran	28
2.1.6. Materi Pembelajaran Matematika	30
2.2. Penelitian yang Relevan	31
2.3. Kerangka Berfikir	33
BAB III. METODE PENELITIAN	35
3.1. Jenis Penelitian	35
3.2. Tempat dan waktu Penelitian	36
3.3. Subjek Penelitian	36
3.4. Model Pengembangan Penelitian	36
3.5. Prosedur Pengembangan	39
3.5.1 Tahap Potensi dan Masalah	39

3.5.2 Tahap Pengumpulan Data	39
3.5.3 Tahap Desain Produk	40
3.5.4 Tahap Validasi Produk	40
3.5.5 Tahap Revisi Desain.....	41
3.5.6 Tahap Uji Coba Produk dan Pemakaian.....	41
3.5.7 Tahap Revisi Produk	42
3.5.8 Pembuatan laporan	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6.1 Jenis Data	43
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Analisis Data Produk.....	47
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian.	49
4.2 Pembahasan Hasil pengembangan Produk.	65
BAB V. PENUTUP	70
5.1 Simpulan.	70
5.2 Saran.	71
DAFTAR PUSTAKA	72

